

SKRIPSI

GAMIFIKASI UNTUK PEMBELAJARAN DAN PENINGKATAN MOTIVASI DALAM EKSPLORASI BUAH ROH KUDUS

Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik
guna memperoleh gelar Sarjana Komputer

Disusun Oleh :

NAMA : ANDREAS SUSANTO YO

NPM 01082210003



**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS PELITA HARAPAN
TANGERANG
2025**